Êeeeeeeba!!! Todo mundo que se inscreveu no nosso superclube (mesmo sem ter recebido a carteirinha) vai poder participar da nossa primeira promoção! Vamos sortear, entre as cartas que chegaram à redação, um desenho original autografado e com dedicatória do nosso grande PAUL SAGE. É de babar! Já na nº 16 publicaremos o nome do ganhador. Você ainda não é um supersócio? Então, tire uma xerox da ficha aí embaixo e preencha com seu nome, endereço, idade, data de nascimento, a série em que estuda, o endereço da sua escola e diga qual o seu herói predileto. Daí, pegue uma foto 3X4 sua e mande tudo pra gente. Isso é só o começo!!!

Nome:..

Endereço:...

Idade:.........Data de Nascimento: ....Em que série está?........

Endereço da escola: ....

Qual o seu herói predileto? ....

Nosso endereço é: Rua Armênia, 479 - Pres. Altino - Osasco - SP - CEP 06210-138

GANHE UM VIDEOGAME

Agora, chegou a hora! No próximo número vamos publicar o vencedor do superconcurso do videogame. Está sendo muito difícil escolher a melhor frase, porque chegou muita coisa criativa. Mas temos de cumprir essa missão...É a última chance pra você participar. Então, complete a frase: Eu leio a revista HERÓIS DO FUTURO porque.. Não esqueça de colocar no envelope: Concurso Ganhe um Videogame. A melhor frase leva um videogame e duas fitas (POWER RANGERS e WOLVERINE). Mande quantas frases quiser, mas mande já. Gostou ou quer mais?

DIRETORIA
José B. Guimarães
Sergio C. Guimarães

DIRETORES EDITORIAIS
Gualberto Costa
José Alberto Lovetro - JAL

DIREÇÃO DE ARTE
Gerson Mora

EDITOR CHEFE
Januária Cristina
Mônica Shindo (assistente)

COLABORADORES
Noriyuki Sato (Abrademi), Cristiane A. Sato (Abrademi), Mario Luiz C. Barroso, Sidney Gusman, Gabriel Bastos, J. B. Medeiros, Paulo Sayeg, Octavio Cariello, Marcia Lapenta, Ricky Goodwin, Heitor Pitombo, Wagner Augusto, Marcelo Alencar, JMM Kazi, Carlos Mann, Fernando T. C. Carvalho, Hero Magazine.

CORRESPONDENTES INTERNACIONAIS
Sonia Bibe (Holanda,) Joseph Luyten (Japão), Sergio Langer (Argentina), Alain Voss (Portugal), Klaus Bonecker (Alemanha), Vincent Plant (Bélgica), Giovanni Rizzi (Itália), José Peixoto (EUA), Flávio Luis (Espanha)

REVISÃO
Sonia M. Nery Cavalheiro

ARTE
Claudio Szykman
Ely Aragão
Telma Shimitsuo

PROJETOS ESPECIAIS
Olyntho Tahara
Anália Tahara (assistente)

FOTÓGRAFO
Moisés Pazianotto
Luciano Dias (assistente)

GERENTE DE MARKETING
Iara Lúcia Ferraz

GERENTE ADMINISTRATIVO
Paulo Marin

SECRETÁRIA GERAL
Silvana Agopian

SECRETÁRIA DE REDAÇÃO
Patrícia Zanoni
Juliana Guatelli

ASSESSORIA DE IMPRENSA E EVENTOS
Brasil Marketing Cultural

FOTOLITO E IMPRESSÃO
Margraf

Distribuição para todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
HERÓIS DO FUTURO é uma publicação semanal da editora PRESS TALENT - Redação, Administração e Publicidade - Rua Armênia, 479 - Presidente Altino-Osasco - São Paulo - CEP. 06210 -138.
FAX : (011) 702 3503.

Estava tudo muito calmo e a gente estava estranhando! Pois é, não demorou muito e os CAVALEIROS desceram lá da sua morada pra brigar aqui com a gente! Sabem o que eles querem? Mais espaço! "O encarte tá pouco! Há muito, mas muito mais encartes com histórias pra contar!", dizem. A gente tentou explicar que os encartes com a história COMPLETÍSSIMA deles vão continuar saindo, mas quem disse que esse heróis escutam alguma coisa quando brigam entre si? Querem espaço, páginas e páginas, fotos! Bom, a gente ainda tá aqui, tentando acalmar os tais!... Vocês bem que poderiam dar uma forcinha e escrever pra eles... Sabe, dando aquele apoio, né? Ah! Neste número tem uma figura superquerida pintando: o herói francês Asterix! Esse até o papai e a mamãe vão curtir de montão! Experimentem só mostrar HERÓIS DO FUTURO pra eles!

DROPS!

EXPOSIÇÃO DO CRIADOR DE DRAGON BALL

Notícia legal: está circulando pelo Japão a Exposição TORIYAMA AKIRA NO SEKAI (O Mundo de Akira Toriyama), do criador da superengraçada série DR. SLUMP e de DRAGON BALL. Puro deleite para os fãs! Organizada e patrocinada pela Mitsukoshi (uma das maiores e a mais antiga loja de departamentos do Japão), a EXPO AKIRA TORIYAMA está exibindo desenhos e artes originais do autor e toneladas dos mais diversos produtos criados sob inspiração dos personagens de TORIYAMA. A popularidade dos seus desenhos pode ser medida por esta exposição, que está atraindo milhares de fãs por onde passa. A mostra começou em abril e vai terminar no dia 27 de novembro, em Tóquio, na sede da editora Shueisha, que publica a revista SHÕNEN JUMP. Por aí dá pra se entender por que AKIRA TORIYAMA é o desenhista de mangá mais rico do Japão na atualidade, aparecendo entre os artistas que ganham mais de dez milhões de dólares

MINI-KIT DOS X-MEN

Essa é pra qualquer fã dos X-MEN curtir! Os mini-kits dos X-MEN SD (do inglês "small dimension"- pequena dimensão), pra você pintar e colecionar. Com personagens e CARDS baseados na série em desenho animado dos X-MEN, você forma a coleção) completa com o CICLOPE, o WOLVERINE, o GAMBIT, a TEMPESTADE, a JUBILEU, o FERA, o ARCANJO e o MAGNETO. Importados do Japão, os mini-kits do X-MEN podem ser encontrados em lojas de comida importada, em São Paulo, com preços que variam de R$ 2,50 a R$ 3,00 cada caixinha.

COMICMANIA 3 - A MISSÃO

Atenção desenhistas de plantão (profissionais ou não). Vocês têm até o dia 30 de outubro pra participarem do prêmio HERÓIS DO FUTURO e COMICMANIA 3 a superconvenção de quadrinhos a se realizar de 10 a 26 de novembro, no SESC-Tijuca do Rio de Janeiro, e que já conta com a vinda do desenhista dos X-MEN, JIM LEE. As regras são as seguintes: cada participante pode enviar até dois trabalhos e cada história pode ter até quatro pranchas de 30 X 40 cm cada. O prêmio é a publicação do vencedor na revista HERÓIS DO FUTURO e mais outras novidades. Quem quer ficar famoso tem de participar! Endereço para mandar os trabalhos: COMICMANIA 3 - A MISSÃO - R. Marques de Abrantes, 168 - Loja 28 - Flamengo - CEP 22 231-000 Rio de Janeiro/RJ

COMIC SOFTWARE

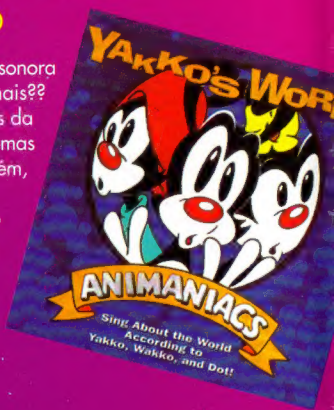
Já imaginou 35 mil títulos de comics organizados na memória do seu computador - separados por edição, data de publicação, título, desenhista, roteirista e um breve comentário sobre cada revista. Não?? Então pode imaginar porque além das informações básicas como essas, o pessoal da Able Soft, que produziu esse software com versões em Windows e DOS, estrapolou na minúcia de informações, como o formato das publicações que vão desde a era de prata dos comics até hoje. O usuário terá fácil acesso às opções do menu principal como: banco de dados de comics, adicionar definições e alterar dados, de acordo com a sua coleção. O programa THE COMIC COLLECTOR 2.0 traz ainda para o fissurado em HQs, um superbrinde: um guia atualizado de dados e cotação de preços no mercado americano, produzido pela Overstreet, a editora da revista Fan. Infelizmente o produto ainda não chegou ao mercado brasileiro. Se você ficou interessado vai ter de torrar a paciência dos importadores para conseguir.

GRAVATAS INTERGALÁTICAS

DROPS

Seu pai usa umas gravatas muito caretas? Aqui vai uma dica pra você mudar o visual do coroa e, se ele for um Treker, melhor ainda. O guarda-roupa do dia-a-dia do velho vai ficar dez, combinado com a sua série de TV preferida. Garantimos que com as gravatas STAR TREK CLASSIC e NEXT GENERATION, ele não vai passar despercebido. É a oportunidade de vê-lo mais moderninho. Depois fica mais fácil pedir aquela grana pra comprar a sua HERÓIS DO FUTURO toda a semana.

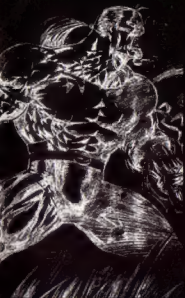
ANIMANIACS EM CD

Agora você pode curtir a trilha sonora dos ANIMANIACS. Não é demais?? Aqueles adoráveis personagens da Warner Bros cantam num CD temas musicais sobre viagens, que, além, de divertir, trazem dicas de geografia, de uma forma muito legal. Pra curtir tanta bagunça, seria melhor que você entendesse inglês, pois CDs como esse você só encontra no original importado.

VINTE ANOS DE NOVOS X-MEN

Há vinte anos, o professor X saiu à procura de mutantes nos cinco continentes, pra resgatar os X-MEN originais, então prisioneiros de Krakoa, a ilha viva, reunindo WOLVERINE, BANSHEE, TEMPESTADE, SOLARIS, NOTURNO, COLOSSUS e PÁSSARO TROVEJANTE. Essa aventura foi publicada em X-MEN Giant Size nº 1, no Brasil, Superaventuras Marvel nº 15. Pra comemorar o aniversário da formação desse novo grupo, a Marvel lançou duas edições pra lá de especiais, ambas com capas quádruplas e efeitos holográficos. Em The Uncanny X-MEN nº 325, nossos heróis lutam contra a ameaça da Gene Nation, uma nova ordem mutante, que como os Murlocs, vive nos subterrâneos de Nova Iorque. X-MEN nº 45 se centra na agora conturbada relação entre Vampira e Gambit, com muita ação e dramaticidade, e uma revelação que vai surpreender a todos no final. Não perca essas edições, que, como a Marvel anuncia, são um passo importante na evolução da raça mutante.

TEMPERO DE DRAGON BALL Z

Pra dar um gosto especial ao arroz, as crianças japonesas adoram usar o FURIKAKE, um temperinho que tem vários sabores, enriquecido com vitaminas. E, é claro, que o tempero fica melhor quando vem em caprichadas embalagens metalizadas, com seus heróis prediletos! Os FURIKAKES do DRAGON BALL Z têm embalagens colecionáveis, com os personagens da série e dá de brinde um MINI-CARD em acetato, como aquele usado para fazer desenhos animados. Em São Paulo, você pode encontrar esses pacotinhos importados do Japão, em mercearias de produtos orientais no bairro da Liberdade.

CYBERFORCE
OS MUTANTES CIBORGUES DA IMAGE

Os leitores brasileiros já conhecem Marc Silvestri das páginas de X-MEN e WOLVERINE. Agora, Heróis do Futuro vai apresentar você à CYBERFORCE, superequipe criada por Silvestri para a Image Comics! Tudo começou com a CYBERDATA, grupo industrial corrupto que procura mutantes no mundo inteiro e amplifica seus poderes através de alta tecnologia cibernética. Esses mutantes modificados são chamados de SHOCS (SPECIAL HAZARDOUS OPERATION CYBORGS ou, em português, Ciborgues Especializados em Operações Perigosas) e servem fielmente aos diretores da CYBERDATA.

RIPCLAW

NASCE UMA EQUIPE

Certo dia, JOHN STRYKER, um desses soldados cibernéticos, descobriu que seus patrões costumam fazer lavagem cerebral nos SHOCS, e implantam uma série de microcircuitos, batizados de caixa cerebral, na cabeça deles. Com a ajuda de um cientista amigo e com o apoio providencial da Stormwatch (nós falaremos desses heróis... no futuro!), STRYKER libertou vários colegas seus e retirou suas caixas cerebrais. Em seguida, esses

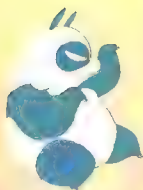
CYBERFORCE

SHOCS renegados criaram a CYBERFORCE, grupo de mutantes ciborgues dedicado a combater a CYBERDATA e seus capangas. Os primeiros membros da CYBERFORCE são os seguintes: * STRYKER, mutante ciborgue de quatro braços. Estrategista e especialista em armas, ele é o líder da equipe. Nas horas vagas, STRYKER comanda um grupo de mercenários, o CODINOME STRYFORCE, especializado em resgates e proteção de figuras importantes. * RIPLAW, o membro mais famoso da CYBERFORCE e o personagem preferido de Marc Silvestri.

VELOCITY

Ripelaw é de origem indígena, e suas garras rasgam praticamente qualquer coisa. * IMPACTO, uma gigantesca criatura metálica. Ele é a força bruta da equipe. * CYBLADE, uma sensualíssima guerreira. Além de fazer os leitores babarem, ela se sai muito bem no combate corpo-a-corpo e sabe usar os mais diversos tipos de arma. *

HEATWAVE, ou ONDA TÉRMICA, mutante ciborgue capaz de gerar intensas rajadas de calor. * VELOCITY, uma frágil mutante com o dom da supervelocidade. Os personagens da CYBERFORCE fazem bastante sucesso nos Estados Unidos, e Marc Silvestri está para produzir desenhos animados e até mesmo um filme! Já existem bonecos articulados dos heróis e vilões da revista, disponíveis inclusive no Brasil. Vamos torcer para esse material publicado por aqui!

Mario Luiz C. Barroso

RANMA 1/2

GENMA - NA FORMA DE PANDA

Muita gente conhece RANMA 1/2, no Brasil, não pelo seu enorme sucesso no Japão e sim pelos games que pintaram por aqui. Mas essa verdadeira obra-prima, de Rumiko Takahashi, vai muito além disso.

RANMA NA FORMA MASCULINA E FEMININA

RANMA 1/2 começou a ser publicado em 1988, na revista Shonen Sunday e logo cativou o público japonês, com a história de um garoto que se transforma em uma mulher, quando se molha com água fria. O mangá, com mais de trinta volumes de duzentas páginas cada, virou desenho animado, como tantos outros sucessos do Japão. O animê, exibido pela TV Fuji, rendeu vários especiais para vídeo, televisão e cinema, além de contar com a produção de clipes musicais, CDs, material escolar, games e uma infinidade de outros goods (produtos licenciados) inspirados nos personagens. Misturando artes marciais, ação e aventura, com muito humor, e nas horas vagas um romance, RANMA 1/2 foi um fenômeno no Japão e rendeu à sua autora o título de terceira desenhista mais rica do país. Nada mal pra quem começou sua carreira ganhando um concurso de desenho para leitores de mangá.

AKANE

RANMA E O MESTRE HAPPY

UMA MENINA E UM PANDA

Tudo acontece quando GENMA SAOTOME e seu filho RANMA vão a um lendário local sagrado de treinamento, na cordilheira de Bayankara, na China. A paisagem é estranha, cheia de bambus e pequenos lagos, que mais parecem grandes poças de água. Desconhecendo as lendas misteriosas da região, RANMA

SHAMPOO

e seu pai começam o treinamento, pulando de um bambu para outro e trocando golpes no ar. Não param, nem mesmo depois de alertados pelo guia local, que dizia haver grande perigo em lutar ali. O combate dura até que GENMA é atingido e cai em um dos lagos. RANMA canta vitória até ver que, não o seu pai, mas um enorme urso panda emerge do lago e se prepara para enfrentá-lo. Pasmodo, RANMA fica imóvel, enquanto ouve a explicação do guia, dizendo que quem cai no lago se transforma na pessoa ou no animal mortos naquelas águas há muitos anos.

Ainda sem entender direito, RANMA é atingido pelo panda e cai em outra poça e se transforma em uma menina. Os dois agora se modificam ao se molharem em água fria, mas o processo pode ser revertido quando se banham com água quente ou morna.

DE VOLTA PARA O JAPÃO

RANMA e seu pai voltam ao Japão para visitarem um antigo amigo. Soun Tendô avisa suas três filhas da vinda dos visitantes. Todos na casa dos Tendô estão ansiosos pelos hóspedes, mas o que aparece é um enorme urso panda e uma menina. Depois de tudo esclarecido, GENMA revela a RANMA que ele está prometido a uma das filhas de Tendô. São elas: Kasumi, de dezenove anos, Nabiki, de dezessete, e a caçula Akane, de dezesseis. As duas mais velhas logo

RANMA EM SUA FORMA MASCULINA

dizem que Akane é a garota ideal para RANMA. Ela é a mais temperamental das três, odeia garotos e seu único desejo é se tornar a lutadora mais forte do mundo. Mas no decorrer da história, se mostra uma pessoa dócil, meiga e que possui fortes sentimentos por RANMA, embora não assuma isso publicamente. Ele, por sua vez, não consegue demonstrar sua afeição por Akane, já que passou sua infância treinando e não sabe como age um jovem da sua idade. Com esse tema central, vários outros personagens são introduzidos na história, enriquecendo ainda mais a trama.São eles: *Tatewaki Kuno: um jovem rico que morre de amores por Akane e, ao mesmo tempo, por RANMA na sua forma feminina. * Ryoga Hibiki: rival de RANMA na luta e no seu amor por Akane, se torna um porquinho preto quando molhado em água fria (sim, ele também caiu no lago). * Shampoo: ela é completamente apaixonada por RANMA e se transforma em uma gatinha branca (ih...mais uma).
* Mousse: ama Shampoo e, como ela gosta de RANMA, ele o odeia mortalmente. Se transforma em um ganso quando se molha (ah não, mais um!). * Happy e Cólon: dois velhinhos baixinhos e mestres nas artes marciais. Agora é torcer para RANMA 1/2 ser exibido no Brasil!

Erick S. Cardoso (Hero Magazine)

RANMA E A FAMÍLIA DE PERSONAGENS

A Saga dos Cavaleiros

Fascículo 03

O MISTÉRIO DO SANTUÁRIO

BATMANIA

O BATMÓVEL, UM PARCEIRO INSEPARÁVEL

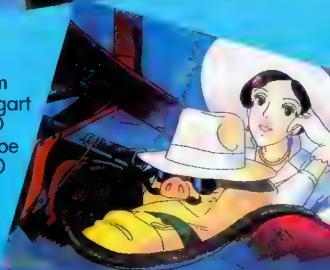
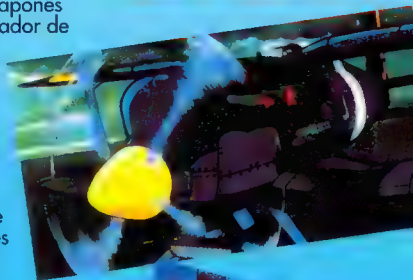
Você imaginou o que seria do BATMAN se não possuísse o batmóvel? Aquela verdadeira supermáquina, que o ajuda a capturar uma pancada de bandidos, surgiu em 1941 e, a partir daí, se tornou um companheiro inseparável do herói. Desde a sua criação, o carro teve o visual modificado inúmeras vezes, pois os artistas sempre se inspiraram em modelos da época das histórias para desenhá-lo. Por isso, a "cara" do batmóvel já foi inspirada em muitas marcas famosas de automóveis, como Ferraris e Porsches, por exemplo. O batmóvel é tão importante para os quadrinhos de super-heróis, que foi copiado várias vezes. Alguns inimigos do BATMAN tiveram suas próprias versões, como o Coringamóvel e o Pingüim-móvel. O ARQUEIRO VERDE, seu ex-parceiro da Liga da Justiça, chegou a dar umas voltinhas com o Carro-Flecha, claramente inspirado no veículo do Morcegão. E não é para menos. O batmóvel possui recursos muito legais. No seu painel existe um terminal de onde o Homem-Morcego aciona o computador da batcaverna, um mecanismo que abre automaticamente a entrada secreta do seu esconderijo e um sistema de mapeamento das ruas de Gotham City, para facilitar as caçadas noturnas do herói. Além disso, a lataria é à prova de balas e há um mini-arsenal composto por bombas de gás, um dispositivo na parte traseira que solta óleo (para evitar perseguições), lançadores de ganchos, etc. E tem mais! Quando está com uma turbina especial, a sua velocidade máxima salta dos habituais [illegible] km/h para [illegible] km/h. [illegible] alguém conseguiu [illegible]

Sidney Gusman

PORCO ROSSO

UMA HOMENAGEM AO ROMANTISMO

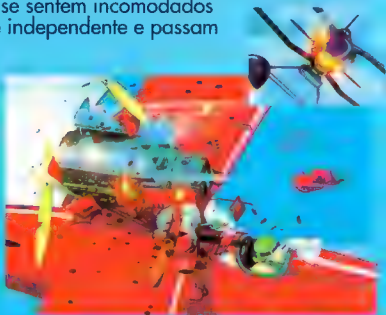
Você acha que uma garota seria capaz de se apaixonar por um cara muito legal, mesmo que ele tivesse cara de...porco?

Este é um Gérard Depardieu da animação japonesa. Um herói feio, mas cativante e charmoso. PORCO ROSSO (KURENAI NO BUTA) é um desenho animado feito originalmente para o cinema em 1992, mais uma obra-prima do internacionalmente consagrado diretor japonês Hayao Miyazaki, criador de MEU AMIGO TOTORO. Amante da animação clássica, sem recursos de computação gráfica, Miyazaki criou um desenho que une romantismo e ação e homenageia os filmes da década de trinta, com muita fantasia. PORCO ROSSO é um herói desses tempos em que aventura e liberdade andavam juntas, bem tipo Humphrey Bogart (seus pais conhecem). PORCO é um apelido, pois ninguém sabe seu nome de verdade. ROSSO é vermelho em italiano, referência à cor de seu avião.

HERÓI SOLITÁRIO

PORCO ROSSO é um piloto solitário, que vive isolado numa ilha próxima da Itália. Apesar da imprensa não parar de falar de seus feitos heróicos e cavalheirescos, como o salvamento de

menininhas das mãos de piratas aéreos, ele não quer a fama. PORCO já foi uma pessoa normal, mas ninguém sabe por que ficou com aparência suína. As paixões dele são os aviões, o cinema e a bela DINA, a elegante proprietária de um hotel paradisíaco, numa pequena ilha próxima à costa. DINA se apresenta sempre como amiga de PORCO, mas deixa bastante visível uma "quedinha" pelo sério e gentil suíno. Mas se você acha que a vida do PORCO é toda de flores, engana-se. Os piratas aéreos o detestam, por motivos mais que óbvios. Como se isso não bastasse, DONALD CURTIS, um piloto aventureiro metido a galã tipo Clark Gable, fica inconformado com a atenção que a imprensa e DINA dão ao PORCO. Até os fascistas se sentem incomodados com esse herói solitário e independente e passam a espioná-lo.

DESAFIO NOS ARES

Desafiado por CURTIS para um duelo nos ares, PORCO acaba sendo abatido e precisa de um novo avião. Cercado de inimigos por todos os lados, as coisas não vão ser muito fáceis para o nosso herói. Despistando espiões fascistas, PORCO tem de ir para uma cidade que lembra Roma e Veneza misturadas, procurar a fábrica PICCOLO de aviões. Será que o mais

inusitado dos heróis dos ares, de todos os tempos, voltará a voar? Com uma animação esmerada e seqüências de ação inspiradas, dignas de cinema, PORCO ROSSO é um desses raros desenhos feitos com muita sensibilidade, para todas as idades.

Lançado no mercado de vídeo americano, com sucesso, PORCO ROSSO em breve estará no Brasil, também em vídeo, pela Flashstar Home Video. Dê a dica para a sua locadora.

Cristiane A. Sato (ABRADEMI)

MULHER-MARAVILHA

Linda, solteira, 53 anos e com corpinho de 20.

William Moulton-Marston era um psicólogo de renome e também o inventor do polígrafo, mas não estava [illegible] Ele queria levar para os gibis suas opiniões sobre o complicado relacionamento homem/mulher, e assim [illegible] a MULHER-MARAVILHA, na revista All-Star Comics [illegible] em dezembro de 1941. Sob o pseudônimo de Charles Moulton, ele se aliou ao desenhista H. G. Peter e fez sucesso com a PRINCESA AMAZONA até 1947, [illegible] de seu falecimento. Depois disso, a heroína demorou [illegible] quarenta anos para recuperar a glória e teve dois raros bons momentos nesse período: quando [illegible] capa da revista feminina Ms., em 1972, e quando ganhou um seriado na TV, estrelado pela ex-Miss Estados Unidos, Linda Carter. Agora, HERÓIS DO FUTURO vai contar [illegible] a origem da MULHER-MARAVILHA [illegible] novos tempos...

HERDEIRA DOS DEUSES

[illegible] quando cinco deuses [illegible] [illegible]aram as amazonas, uma raça de mulheres guerreiras imortais, para difundir a sabedoria dos deuses entre os homens. As amazonas falharam e, como castigo, foram isoladas [illegible] Ilha de Themyscira, localizada sobre o submundo do Tártaro. A nova função das amazonas passou a ser evitar que as terríveis criaturas do Tártaro se espalhassem pelo mundo. Os séculos se passaram até que os deuses presentearam Hipólita, a rainha das amazonas, com uma filha. A menina recebeu vários dons dos olimpianos e foi batizada de DIANA, em homenagem a DIANA TREVOR, uma piloto da Força Aérea americana, que caiu em Themyscira durante a Segunda Guerra Mundial. Quando a princesa DIANA atingiu a idade adulta, o Olimpo exigiu que se organizasse um torneio para selecionar uma campeã entre as amazonas. A guerreira vencedora seria destacada para combater o mal de Ares, o deus da guerra, que se espalhava sobre o nosso planeta. DIANA participou secretamente, para que sua mãe não soubesse, e venceu o torneio. Como campeã, recebeu um uniforme inspirado na bandeira americana, encontrada no avião de sua xará, DIANA TREVOR. Ela também ganhou um laço mágico, capaz de extrair a verdade de qualquer pessoa, e um par de braceletes que [illegible] outras coisas.

ASTERIX : DIVERSÃO E AVENTURA 50 ANOS A.C.

Baixinho, narigudo, bigodudo e feio. Assim é ASTERIX, um personagem que, apesar da aparência bem diferente da maioria dos heróis, é um dos mais queridos do universo das histórias em quadrinhos.

No ano de 1959, René Goscinny (roteiro) e Albert Uderzo (desenhos) estavam de saco cheio da "invasão" de quadrinhos americanos na França. Então, criaram uma revista chamada PILOTE e, na primeira edição, publicaram um personagem que, devido à sua simpatia, logo conquistou os fãs: ASTERIX. Esse baixinho simpático vive numa pequena aldeia da Gália (que mais tarde viria a ser a França), no ano cinqüenta antes de Cristo. Ele e seus amigos são os únicos que ainda não foram conquistados pelas tropas do Imperador de Roma, Júlio César. O segredo para isso é uma poção mágica inventada por PANORAMIX, o [illegible] (uma espécie de feiticeiro) da turma. Cada vez que os gauleses a bebem, adquirem, por algum tempo, uma superforça.

Quando isso acontece, os romanos são esmagados, trucidados, espancados e amarrotados. O companheiro inseparável de ASTERIX é o gordo OBELIX, que caiu no caldeirão de poção mágica quando era criança e ficou superforte. O cara tem dois grandes prazeres na vida: caçar javalis (ele come uns dez [illegible]) e bater em soldados romanos.

TURMA DIVERTIDA

Outros personagens legais [illegible] aparecem nas aventuras [illegible] ABRACURCIX, o chefe da aldeia, CHATOTORIX, o [illegible] (cantor) mais desafinado da Gália e IDEIAFIX, o cachorrinho de OBELIX. [illegible] aventuras superengraçadas, ASTERIX já viajou [illegible] mundo inteiro, conhecendo diversos países e contracenando com gente famosa, como Cleópatra e Júlio César. No entanto, todas elas sempre terminam do mesmo jeito: com um jantar ao luar, reunindo to[illegible]

membros da aldeia, exceto CHATOTORIX, que, geralmente, é amordaçado para não cantar suas horríveis canções.

POÇÃO MÁGICA

ASTERIX tem 29 álbuns publicados (no Brasil, sua editora é a Record). Saca só o sucesso do baixinho: suas histórias já foram lançadas em mais de cem países e traduzidas para cerca de trinta idiomas. Em 1988, na França, foi lançada uma edição do gaulês em braile, a linguagem utilizada pelos cegos para ler com as pontas dos dedos. Além disso, seis de suas aventuras estão disponíveis em vídeo: ASTERIX, O GAULÊS; O GOLPE DE CÉSAR; ASTERIX E CLEÓPATRA; ASTERIX ENTRE OS BRETÕES; OS DOZE TRABALHOS DE ASTERIX e ASTERIX, A GRANDE LUTA. Confira na sua locadora! O próximo lançamento será o episódio ASTERIX CONQUISTA A AMÉRICA, simultaneamente com os Estados Unidos. Mas qual a razão do sucesso de ASTERIX? Talvez seja um efeito colateral da poção mágica do druida PANORAMIX, que, além de fortalecer os gauleses, deve ter também o poder de enfeitiçar os seus leitores.

Sidney Gusman

APRENDA A DESENHAR SEU HERÓI

DÉCIMA QUINTA LIÇÃO

POR PAUL SAGE

Seguindo a lição anterior continuamos a mostrar os materiais de trabalho e suas possibilidades. Veja a variedade de canetas e tintas que poderá ajudá-lo na técnica de desenho. É importante experimentar todos para perceber suas características. Depois, cada desenhista escolhe com qual material se dá melhor. Veja as ilustrações.

pincel trincha
pincel kolinsk
contê
hidrográfica
caneta bic
lapiseira
caneta técnica nanquim
hidrográfica ponta fina
pincel pelo de esquilo
pincel de marta
pincel cabeça
pincel shodô
penas
penas com o corpo

Ao lado podemos ver como se comporta cada material em ação. As outras ilustrações são exemplos de como diferem as técnicas no resultado final de um desenho. Não perca a lição da próxima semana!

conté	lapiseira	pincel de marta	pincel shodô
pincel trincha	pincel cabeça	pincel kolinsk	pincel pelo de esquilo
caneta bic	hidrográfica ponta fina	hidrográfica	caneta técnica nanquim
pena chata	pena gilot		

PENA E PINCEL

ESFEROGRÁFICA

PENA E PINCEL

PENA E PINCEL

ESFEROGRÁFICA, PINCEL, PENA E LÁPIS

TOP 10

DESENHOS NA TV

OS DESENHOS ANIMADOS ESTÃO AGITANDO A GAROTADA. VEJA SÓ OS DEZ MAIS VOTADOS. NAS PRÓXIMAS SEMANAS TEREMOS : TOP 10 REVISTAS, HERÓIS E VÍDEOS. ENVIE SEUS VOTOS E ESCREVA NO ENVELOPE PARA QUAL TOP 10 VOCÊ ESTÁ VOTANDO.

1- CAVALEIROS DO ZODÍACO
(segundo mês nesta posição)

2- X-MEN
(subiu três posições)

3- BATMAN
(caiu uma posição)

4- PERNALONGA
(subiu três posições)

5- ANIMANIACS
(caiu uma posição)

6- SIMPSONS
(subiu uma posição)

7- BEAVIS AND BUTT-HEAD
(caiu quatro posições)

8- PICA-PAU
(caiu três posições)

9- O MUNDO DE BOB
(segundo mês nesta posição)

10- SPEED RACER
(segundo mês nesta posição)

CARTAS

Quem estiver enviando cartas para nossos concursos não esqueça de escrever no envelope para qual concurso ou seção (como a do Clube Heróis do Futuro ou a de Cartas) está mandando.

JAPA!
Ei, caras! Não vão falar sobre o POSEIDON, GENERAIS DO MAR, ARES, CAVALEIROS DE OURO, HILDA e os Cavaleiros dela?! Acabou a reportagem do DRAGON BALL?? Também quero que falem sobre os personagens, tipo o GOHAN, VEGETA, FIIZA, CELL, BOO, etc. Espero que a HERÓIS DO FUTURO fique mil por cento.
Thiago Santos Kawauchi - Tokyo-Japão

Que emoção, Thiago!!! Receber uma carta da terrinha dos CAVALEIROS. Eles sumiram do pedaço aí no Japão, mas continuam combatendo os seus adversários (falamos deles na nº 10) e fazendo o maior sucesso por aqui. E deu pra perceber que nós curtimos muito o DRAGON BALL (saiu na primeira edição) e devem vir mais novidades por aí. Esperamos que você continue mil por cento ligado na gente! Estamos chegando longe. Um abração.

SUPERFÃ
Saudações, habitantes da HERÓIS DO FUTURO. Meu nome é Carlos e estou adorando a revista. Acho que ela é indiscutivelmente a melhor do Universo e que merece nota mil. Gostei das promoções, do Clube dos Heróis do Futuro, adorei o Aprenda a Desenhar, os testes, o Top 10 e assim por diante. Curti muito o cenário dos CAVALEIROS e estou adorando a metralhadora. Já mandei minha solicitação de inscrição no Clube, de que adoraria ser sócio. Estou esperando meu fanzine.
Carlos Augusto Reis Júnior - Rio de Janeiro-RJ

Saudações, Carlos. É muito bom saber que estamos agradando. Até, supersócio.

NÚMERO UM
Oi. Meu nome é Rodrigo e não perco um número da revista. Gente, ela é ótima! Escrevo para perguntar se não vai ter matéria sobre os POWER RANGERS e sobre o KAMEN RIDER BLACK RX. A propósito, adorei as lições de desenho de Paul Sage. Continuem assim. Vocês estão indo muito bem. Tchau!
Rodrigo Gabriel Pereira - Rio de Janeiro-RJ

Oi, Rodrigo. Puxa vida...parece que estamos fazendo a revista especialmente pra você. E estamos mesmo. Tomara que você tenha gostado das matérias dos POWER RANGERS (nº 10) e dos KAMEN RIDER BLACK RX (nº 11). Abraços!

FÃ CÓSMICA
Galera futurista. Quero parabenizar vocês pela HERÓIS DO FUTURO, que é simplesmente D.E.M.A.I.S. As matérias são muito bem selecionadas, com ilustrações fenomenais, sem contar o papel que usam. Sou fissurada nos CAVALEIROS. A matéria "Cavaleiros - A Fanzimania" estava fenomenal e gostaria que uma vez por mês publicassem uma história traduzida dos fanzineiros, como aquela "SHUN vai para a ilha da Rainha da Morte". E duas perguntas: Por que é sempre o SEIYA que salva a SAORI do perigo e qual será a promoção que virá após a da coleção dos CAVALEIROS? Termino por aqui. Continuem assim, com o cosmo cheio de energia, para cada vez tornar a revista melhor! Um mega-abraço.
Priscila Marry Santos Silva - São Paulo-SP

Olá, Priscila. O SEIYA sempre aparece pra salvar a SAORI, mas sem a ajuda dos outros CAVALEIROS seria impossível cumprir a missão. Você não concorda?. A promoção do videogame está acabando, mas vêm mais concursos por aí. Beijos!

Desenho de Marcos Zacarias de Santana - São Paulo-SP

NÚMEROS ATRASADOS - Atendimento para números atrasados da sua Heróis do Futuro - Disk Banca: (021)577-2355 e 577-4225 para o Rio de Janeiro e (011) 230-9299 para São Paulo

SÓ A HERÓIS DO FUTURO PODERIA PENSAR EM ALGO ASSIM !!!!

Agora você poderá colecionar a saga dos CAVALEIROS DO ZODÍACO em todos os detalhes! São oito fascículos com a história das aventuras mais emocionantes dos defensores da Saori. Tudo organizado de uma forma linear e cronológica para você entender toda a série. Nos números anteriores você recebeu a pastinha e os dois primeiros fascículos. Nesta edição, você ganha o terceiro fascículo da série.

A SAGA DOS CAVALEIROS

FASCÍCULO 03